

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	III
กิตติกรรมประกาศ.....	V
สารบัญ.....	VI
สารบัญตาราง.....	IX
สารบัญภาพ.....	X
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	4
สมมติฐานของการศึกษา.....	4
ขอบเขตของการศึกษา.....	5
วิธีดำเนินการศึกษา.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
นิยามศัพท์.....	6
2 ประวัติความเป็นมาและแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์.....	8
ประวัติความเป็นมาของเกม.....	9
ความหมายของเกม.....	10
แนวคิดเกี่ยวกับเกม.....	11
แนวคิดทฤษฎีเกมออนไลน์.....	15
ทฤษฎีผลของการสื่อมวลชนในการสร้างปลูกฝังและสะท้อน	
ความจริงทางสังคม.....	20
แนวคิดการเสพติดเทคโนโลยีสื่อและผลกระทบ.....	22
ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม.....	23
ทฤษฎีสังคม.....	29
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพในการประกอบธุรกิจ.....	33
แนวคิดเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพของมนุษย์ในการแสวงหาความสุข.....	36

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
2	มาตรการของภาครัฐ ในการควบคุมดูแลการประกอบธุรกิจ ผลิตเกมคอมพิวเตอร์.....	38
	แนวคิดเรื่องพฤติกรรมที่เป็นปัญหา.....	42
3	มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมดูแลธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์ ของไทยและต่างประเทศ.....	44
	บุคคลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์.....	45
	หน่วยงานที่รับผิดชอบดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์.....	47
	การขอใบอนุญาตประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์.....	54
	มาตรการในการลงโทษ.....	56
	การจัดเรตติ้งเกมคอมพิวเตอร์.....	58
	มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมดูแลธุรกิจและ การผลิตเกมคอมพิวเตอร์ในต่างประเทศ.....	80
	1. ประเทศสหรัฐอเมริกา.....	80
	2. สาธารณรัฐเกาหลี.....	83
	3. ประเทศญี่ปุ่น.....	85
	4. ประเทศไทย.....	89
	มาตรการลงโทษผู้ประกอบการธุรกิจผลิตเกมของประเทศไทย.....	113
4	วิเคราะห์ปัญหาในทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมดูแลธุรกิจและ การผลิตเกมคอมพิวเตอร์.....	117
	ปัญหาเกี่ยวกับมาตรการในการควบคุมผู้ประกอบการและ การผลิตเกมคอมพิวเตอร์.....	117
	1. มาตรการการแก้ปัญหาในระดับประเทศ.....	119
	2. มาตรการที่ผ่านองค์กรของรัฐ.....	126
	3. มาตรการแก้ปัญหาในระดับองค์กร และสถาบันการศึกษาต่าง ๆ.....	127

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
4	ปัญหาเกี่ยวกับการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ ในประเทศไทย.....	132
	1. การสร้างเกณฑ์ในการจัดระดับความรุนแรงของ เนื้อหาเกม (Rating).....	137
	2. การสร้างประมวลจริยธรรม (Code of Conduct) ในกลุ่มผู้ประกอบการภาคธุรกิจ.....	140
	3. การเพิ่มประสิทธิภาพในการปราบปรามเกมที่มีเนื้อหาขัดต่อ กฎหมายตามแหล่งขายสินค้า.....	140
	4. การจัดระบบการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์.....	141
	5. การพัฒนาระบบการคุ้มครองเด็กและระบบฐานข้อมูล.....	143
	ปัญหาเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับ ธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์.....	144
	ปัญหาเกี่ยวกับบทลงโทษ.....	145
	ปัญหาการติดคอมพิวเตอร์ เกมคอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต.....	146
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	158
	บทสรุป.....	158
	ข้อเสนอแนะ.....	161
	บรรณานุกรม.....	164
	ภาคผนวก.....	166
	ภาคผนวก ก พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550.....	167
	ภาคผนวก ข พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551.....	176
	ประวัติผู้วิจัย.....	205

สารบัญญัตินี้

ตารางที่		หน้า
1	เปรียบเทียบองค์กรผู้รับผิดชอบ.....	61
2	ระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศสหรัฐอเมริกาและ แคนาดา (ESRB).....	62
3	จำแนกระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ใน กลุ่มประเทศยุโรป (PEGI).....	62
4	การจำแนกระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์ โดยทางบริษัทไมโครซอฟท์ ประเทศไทย.....	63
5	การจำแนกระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์ ประเทศญี่ปุ่น (CERO).....	63
6	ระดับการจำแนกเนื้อหาตามช่วงอายุ.....	67
7	การจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละระดับ (อยู่ในระหว่างการยกร่างคู่มือในการจัดระดับความเหมาะสมของ เกมคอมพิวเตอร์).....	67
8	การเปรียบเทียบนโยบายและมาตรการของการจัดเรตติ้งเกม.....	87
9	สรุปฐานความคิดและโทษทั้งหมดตามร่างพระราชบัญญัติการกระทำ ความผิดทางคอมพิวเตอร์ (ร่างรัฐบาล).....	114

สารบัญญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แผนภาพการสื่อสาร.....	25
2	การจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศต่าง ๆ.....	60
3	ระบบการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์.....	64
4	แนวทางในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์.....	68
5	Early Childhood เป็นเกมที่เหมาะสำหรับเด็กอายุ 3 ปีขึ้นไป.....	81
6	Everyone เป็นเกมที่เหมาะสำหรับเด็กอายุ 6 ปีขึ้นไป โดยอาจมีเนื้อหาที่มีความรุนแรงเล็กน้อย.....	81
7	Everyone 10+ เป็นเกมที่เหมาะสำหรับเด็กอายุ 10 ปีขึ้นไป โดยอาจมีเนื้อหาที่มีความรุนแรง ที่เด็กในวัยนี้สามารถดูได้.....	81
8	Teen เป็นเกมที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 13 ปีขึ้นไปโดยอาจมีเนื้อหาที่รุนแรง มีการใช้ภาษาที่หยาบคายในระดับหนึ่งและมีฉากที่แสดงให้เห็นเลือดด้วย.....	82
9	Mature เป็นเกมที่เหมาะสำหรับผู้มีอายุ 17 ปีขึ้นไป โดยเนื้อหาที่มีความรุนแรง มีการใช้ภาษาที่หยาบคายในระดับหนึ่ง มีภาพที่แสดงให้เห็นเลือด และมีเนื้อหาทางเพศ.....	82
10	Adults only เป็นเกมที่เหมาะสำหรับผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป โดยอาจมี ภาพความรุนแรง และภาพที่สื่อทางเพศ รวมถึงภาพโป๊เปลือย.....	82
11	Rating Pending เป็นเกมที่ยังไม่ได้ถูกจัดว่าอยู่ในกลุ่มใดโดยส่วนใหญ่จะเป็น เครื่องหมายสำหรับเกมที่อยู่ระหว่างการพิจารณาออกขาย.....	82